

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Borg, W. R. & Gall M.D. (1989). *Educational Research: An Introduction*. New York: Logman.
- Coco, A. (2001). *Bingo For Beginners : A game strategy for facilitating active learning*. University of Queensland. [Online]. Tersedia: <http://www.jstor.org/discover/10.2307/1318950?sid=21105154026631&uid=2&uid=4> [25 Januari 2015].
- Dewi, Sri. (2012). *Pembelajaran model games untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa inggris siswa*. Palembang. [Online]. Tersedia: <http://sumsel2.kemenag.go.id/file/file/TULISAN/dzmg1353830080.pdf> [25 Januari 2015].
- Faiq, Ahmad. 2004. *Matematic Adventure games berbasis Role Playing Game (RPG) sebagai media pembelajaran mata pelajaran matematika kelas VI SD Negeri Jetis*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. [Online]. Tersedia: http://eprints.uny.ac.id/7554/1/Jurnal_Ahmad%20Faiq%20Abror%20%2808520244018%29.pdf [29 Januari 2015].
- Gonia, M Firdaus. (2009). *Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Asesmen Pembelajaran Pembiasaan Cahaya*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

MUHAMMAD PANJI MUSLIM, 2015

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS BINGO GAME MENGGUNAKAN PENDEKATAN VISUALIZATION, AUDITORY, KINESTHETIC UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MAHASISWA PADA MATAKULIAH SISTEM DIGITAL

- Kashardi. (2010). *Pengembangan Kuriulum*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. [Online]. Tersedia: repository.upi.edu/8382/4/d_pk_0706110_chapter3.pdf [27 Februari 2015].
- Kesumawati, Nila. (2008). *Pemahaman Konsep Matematik dalam Pembelajaran Matematika*. Palembang: Universitas PGRI. [Online]. Tersedia: [http://eprints.uny.ac.id/6928/1/P-18%20Pendidikan\(Nila%20K\).pdf](http://eprints.uny.ac.id/6928/1/P-18%20Pendidikan(Nila%20K).pdf) [26 Januari 2015].
- Kurniawati, Agustiona. (2009). *Pengaruh persepsi nilai*, Jakarta: Universitas Indonesia. [Online]. Tersedia: <http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/127093-6665-Pengaruh%20persepsi-Metodologi.pdf> [25 Februari 2015].
- Laksito, Wawan. (2014). *Praktikum*. Jawa Tengah. [Online] Tersedia: http://www.academia.edu/3671032/Peranan_TIK_Dalam_Mengubah_Kultur_Belajar_Mahasiswa [18 Februari 2015].
- Mitri Suhara, Alfa. (2013). *Kefektifan model VAK (Visualization, Auditory, Kinesthetic) dalam pembelajaran menulis Deskriptif (Studi Eksperimen pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Lawang Kidul, Sumatera Selatan)*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. [Online]. Tersedia: http://repository.upi.edu/2069/8/T_BIND_1101260_Chapter5.pdf [11 Januari 2015].
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munir, Rinaldi. (2004). *Algoritma Runut-Balik (Backtracking)*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Munir, Rinaldi. (2005). *Diktat Strategi Algoritmik*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.

- Nursalman, M. (2010). *Silabus Matakuliah Sistem Digital*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. [Online]. Tersedia: silabus.upi.edu/Direktori/FPMIPA/.../Silabus%20Sistem%20Digital.docx [29 Oktober 2014].
- Nesbit, John & Belfer, Karen & Leacock, Tracey. (2007). *Learning Object Review Instrument (LORI) User Manual v 1.5*. [Online]. Tersedia: <http://www.transplantedgoose.net/gradstudies/educ892/LORI1.5.pdf> [20 Agustus 2014].
- Puspanegara S.Kom, Taufik Sulaeman. (2012). *Pengembangan Social Media Berbasis Digital Asset Management System Untuk Sharing Informasi*. [Online]. Tersedia: http://a-research.upi.edu/operator/upload/s_kom_0800641_chapter3.pdf [12 Mei 2014].** Prayogo S.Kom, Muhammad Nur. (2011). *Sistem Pendukung Keputusan untuk menentukan penerima beasiswa menggunakan algoritma genetia dengan metode fuzzy logic sebagai inisialisasi awal (Studi Kasus : Mahasiswa fakultasi pendidikan matematika dan ilmu pengetahuan alam universitas pendidikan indonesia)*. [Online]. Tersedia: <http://mnurprayogo.wordpress.com/2011/06/06/membuat-proposal-skripsi-universitas-pendidikan-Indonesia/> [11 Mei 2014].
- Prensky, Mark. (2001). *Fun, Play and Games: What Makes Games Engaging*. [Online]. Tersedia: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Game-Based%20Learning-Ch5.pdf> [15 Mei 2014].
- Roswati. (2012). *Model Pembelajaran Menulis Karangan Narasi Dengan Menggunakan Media Gambar pada Siswa kelas IV SDN 5 Cilawu Kabupaten Garut Tahun Pelajaran 2011-2012*. Bandung: Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan . [Online]. Tersedia: <http://publikasi.stkipsiliwangi.ac.id/files/2013/01/MAKALAH.pdf> [20 Januari 2015].

MUHAMMAD PANJI MUSLIM, 2015

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS BINGO GAME MENGGUNAKAN PENDEKATAN VISUALIZATION, AUDITORY, KINESTHETIC UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MAHASISWA PADA MATAKULIAH SISTEM DIGITAL

- S.Weisskirch, Robert. (2009). *Playing Bingo to Review Fundamental Concepts in advanced Courses*. California State University. [Online]. Tersedia: <http://digitalcommons.georgiasouthern.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1142&context=ij-sotl> [25 Januari 2015].
- Setyawan, Ardi & Riadi, Imam. (2013). *Aplikasi Multimedia Pembelajaran tentang Memori menggunakan Adobe Flash*. Yogyakarta:Universitas Ahmad Dahlan. [Online]. Tersedia:<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=123643&val=5555> [12 Januari 2015].
- Sommerville, Ian. (2011). *Software Engineering Ninth Edition*.United States of America : Pearson Education.
- Singih, Muhammad. (2013). *Rancang Bangun Virtual Laboratory Experimentation Fisika dalam pokok Bahasan Induksi Magnet dan elektromagnet*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. [Online]. Tersedia:http://repository.upi.edu/4373/6/S_KOM_0805423_Chapter3.pdf[24 Agusuts 2015].
- Suryani, Nunuk. (2012). *Research dan Development (R&D)*.Materi Kuliah Metode Kuantitatif pada FKIP UNS: tidak diterbitkan. [Online]. Tersedia:<http://nunuksuryani.staff.fkip.uns.ac.id/files/2012/10/Research-dan-Development-RD.pdf>[25 Februari 2015].
- Susanto, Joko. (2012). *Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis lesson study dengan kooperatif tipe numbered heads together untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA di SD*. [Online]. Tersedia:<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/download/785/811%20%5B30>[2 September 2015].

MUHAMMAD PANJI MUSLIM, 2015

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS BINGO GAME MENGGUNAKAN PENDEKATAN VISUALIZATION, AUDITORY, KINESTHETIC UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MAHASISWA PADA MATAKULIAH SISTEM DIGITAL

- Sharif, A. (2010). *Pembelajaran Berbantuan Komputer*. Medan. [Online]. Tersedia:<http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/20261/4/Chapter%20II.pdf> [16 Januari 2015].
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 17.
- Trismoyoseno, Juliano. (2013). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Permainan Teka Tekil Silang untuk Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. [Online]. Tersedia:http://repository.upi.edu/1492/6/S_KOM_0905708_Chapter3.pdf [27 Agustus 2015].
- Wirawan. (2011). *Pengembangan Rancangan Media Pembelajaran Mobile Phone Base Learning untuk Materi Sintaks Basic SQL pada Mata Kuliah Basis Data Lanjut*. Bali : Universitas Pendidikan Ganesha.
- Yudistiawan, Nyoman. (2013). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas VIII Semester Genap Tahun 2012/2013*. Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha.